

SWOSEd

Piotr Bieniek

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SWOSEd		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Piotr Bieniek	June 24, 2025	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SWOSEd	1
1.1	SWOSEd V1.8	1
1.2	Introductie in SWOS Ed	1
1.3	SWOSEd benodigdheden	2
1.4	Installatie op HD	2
1.5	Hoe gebruik ik SWOS Ed	3
1.6	Bestand Sectie	3
1.7	Team Sectie	3
1.8	Speler Sectie	4
1.9	Programma Menu	4
1.10	Team Menu	5
1.11	Speler Menu	5
1.12	Speciaal Menu	6
1.13	Voorkeuren Menu	7
1.14	SWOSEd Copyright	8
1.15	De Auteur	10
1.16	SWOSEd	10
1.17	Belangrijk	11
1.18	SWOSEd Geschiedenis	12
1.19	Nog in SWOSEd verbeteren	14
1.20	Problemen met SWOS Ed	15
1.21	Magic User Interface	16
1.22	SWOSEd Index	17

Chapter 1

SWOSEd

1.1 SWOSEd V1.8

SWOSEdV1.8

Copyright © 1998 Piotr Bieniek
Dit programma is shareware.
Alle rechten voorbehouden.

```

~Introductie~~~~~ Wat doet SWOSEd?

~Benodigdheden~~~~~ Loopt 't op mijn Amiga ?
~Installatie~~~~~ Hoe installeer ik het op HD ?
~Gebruik~~~~~ Hoe gebruik ik SWOSEd?
~Copyright~~~~~ Shareware en registratie
~Auteur~~~~~ Hoe bereik ik de auteur ?
~Mededelingen~~~~~ Mededelingen van de auteur

Belangrijk Lees dit aub om problemen te voorkomen

~Geschiedenis~~~~~ Voorgaande versies van SWOSEd
~Toekomst~~~~~ Ideeën voor toekomstige versies
~Problemen~~~~~ Veelvoorkomende problemen

```

1.2 Introductie in SWOS Ed

Introductie

SWOSEd is een team editor voor Sensible World of Soccer, wat trouwens een fantastisch voetbalspel is, ik denk zelfs dat 't het beste voetbalspel met managementoptie is wat verkrijgbaar is op elke computer. Een van de grote voordelen is de hoeveelheid informatie, hiermee bedoel ik de teams en spelers over de hele wereld, waar anders vind uit dat Protasov samen met Gillhaus bij Gamba Osaka speelt? Maar sommige competities zijn hopeloos verouderd. In SWOS 96/97 zijn bijvoorbeeld in de Poolse competitie de namen grotendeels verkeerd gespeld of ze zijn gewoon verouderd.

Sommige spelers zitten zelfs in 2 teams tegelijk..

Helaas is er bij het spel door de makers geen team editor bijgeleverd, maar

nu kun je met SWOSEd je eigen team samenstellen en de mogelijkheden van die spelers veranderen!

Belangrijkste mogelijkheden van SWOS Ed:

- Het gebruikt MUI (Het is lettertype gevoelig en makkelijk te gebruiken), en multitasked goed.
- Er wordt gebruik gemaakt van interne RNC uitpakking (SWOS data files zijn gepackt). Je hebt geen extern programma nodig om de files uit te pakken.
- Het is mogelijk data-files in te pakken met ProPack
- Je kunt spelers transferen tussen teams en tussen competities (Bergkamp bij Twente....)
- Makkelijke multifile-mode
- Het is lokaliseerbaar. Vele vertalingen zijn in het archief opgenomen.
- Het heeft een handige zoek optie voor spelers
- Je kunt de in het spel gebruikte graphics in ieder beeldbewerkingsprogramma veranderen.
- Je kunt de teams uitprinten.
- .

1.3 SWOSEd benodigheden

Benodigheden

SWOSEd Zou moeten werken op iedere Amiga met Kickstart 2.0+, MUI geïnstalleerd, de Workbench, en LMB geheugen. Omdat de auteur een betere machine heeft is hij niet zeker. Het programma is getest op een A1200/Kickstart 3.0/6MB RAM en MUI 3.8, een gewone A1200 met HD, een A1200/42Mhz ↔ /68030 /6MB, een A1200/42Mhz/68030/10MB en een A1200/40Mhz/68040/22Mb.

Natuurlijk heb je ook "Sensible World of Soccer" nodig.

SWOSEd is getest met; SWOS 1.0, 1.1, 95/96, EC'96 en 96/97.

1.4 Installatie op HD

Installatie

Je kunt SWOSEd installeren op je HD op de makkelijke manier door het bijgeleverde installatie-script te gebruiken. Het Installer programmaatje moet ergens in je systeem aanwezig zijn om het script te gebruiken. (meestal in de C lade) Alhoewel het niet moeilijk is om het handmatig te doen. Het enige dat je moet doen is het icoontje naar de gewenste lade te slepen. Als je deze guide ook wil installeren moet je hetzelfde doen met de Help lade. Doe je dit niet dan kun Help niet gebruiken door op de help knop te drukken. Programma vertalingen bevinden zich in de Catalogs lade, je hebt dus de mogelijkheid om SWOSEd in verschillende talen te gebruiken, voor deze mogelijkheid doe je hetzelfde als met de voorgaande lades.

1.5 Hoe gebruik ik SWOS Ed

Gebruik

Hoofdmenu

Als je SWOSEd gebruikt zal het hoofdmenu verschijnen.
Dit is verdeeld in drie stukken:

~Bestand~Sectie~ ~Team~Sectie~ ~Speler~Sectie~

Menus

De menu's zijn verdeeld in vier groepen genaamd:

~Programma~ ~Team~ ~Speler~ Speciaal ~Voorkeuren~

Lees ook aub de Belangrijk sectie van deze guide, voordat je SWOS Ed gaat gebruiken ←
!

1.6 Bestand Sectie

Bestand Sectie

Wanneer je op het "SWOS Data Pad" knop klikt wordt je gevraagd de lade aan te geven waar de TEAM.??? bestanden zijn opgeslagen. Als je SWOS bijvoorbeeld op je HD hebt staan in de lade Work:Games/SWOS", dan zou het knopje "Work:Games/SWOS/data" moeten aangeven. Als je een goede lade hebt aangegeven zal SWOSEd automatisch scannen naar de data bestanden en een lijst weergeven van landen hierin. Vervolgens kun je op het land klikken wat je wilt veranderen en het data bestand zal geladen en uitgepakt worden. Onder de lijst zijn twee hele belangrijke knopjes. Als je op de eerste klikt "Opslaan in RAM:" zal SWOSEd het data bestand (met jouw veranderingen) naar RAM: opslaan. Je kunt het dan handmatig naar de gewenste lade kopiëren. Als je daarentegen "Opslaan in Spel" gebruikt slaat SWOSEd het op over het oude data bestand. Je hoeft het dan dus niet meer zelf te kopiëren en kun je zo met je gemodificeerde SWOS aan de gang.

1.7 Team Sectie

Team Sectie

Dit is de afdeling waar je de team factoren kunt veranderen. Je moet allereerst een team kiezen die je wilt veranderen. Door op het knopje rechtsbovenaan te klikken kun je het team kiezen, waarna er een lijst zal verschijnen. Je kunt hier dus de naam van het team ook veranderen! Hieronder staat de naam van de trainer, de standaard formatie, en de shirtkleuren. Alles is tot hier vrij duidelijk, behalve het "Patroon" knopje. Hiermee specificieer je hoe de shirts eruit komen te zien.

Solide - betekent 1 kleur.

Mouwen - De body van het shirt is kleur 1 terwijl de mouwen kleur 2 zijn.

Verticale en horizontale strepen - het shirt heeft 2 kleuren, 1 en 2, die horizontaal of verticaal over het shirt lopen.

Met de knop "Divisie" is het mogelijk de divisie te veranderen waarin het geselecteerde team speelt. Bedenk wel dat je (nog) NIET het aantal teams binnen een divisie kunt veranderen, dus als je een team laat promoveren moet je er ook een laten degraderen! Bijv. ADO Den Haag laten promoveren dan bijv. Heerenveen laten degraderen.

Doe je dit niet dan zal SWOS crashen en kun je opnieuw beginnen.

De knop "Teamgrid" opent apart een venster met daarin de opstelling van het geselecteerde team, de plaatsen waar iedere basisspeler staat LB, G etc.. Deze posities kun je veranderen dmv "Drag&Drop" (oppakken en laten vallen letterlijk).

Wanneer je het rugnummer van een speler verandert gaat deze informatie verloren! Maar natuurlijk kun je de teamgrid weer opnieuw maken.

1.8 Speler Sectie

Speler Sectie

De spelers sectie is het gedeelte van het venster waar je de data van de individuele spelers kunt veranderen. Je selecteert de speler die je wilt veranderen/bijwerken, verandert zijn naam, nationaliteit, huidskleur, haarkleur, en vele andere aspecten. Bedenk wel dat een donkere speler met licht haar onmogelijk is!

De schuifknop die de waarde van een speler aangeeft heeft verschillende functies, afhankelijk van het feit of je een veldspeler of een keeper bijwerkt.

Voor doelmannen geldt dat alle vaardigheden op 1 moeten staan en de waarde geeft dan ook werkelijk aan hoe goed hij is.

Voor alle andere spelers wordt de waarde berekend in real-time wanneer je de vaardigheden verandert. Je kunt de waarde van een veldspeler dus niet veranderen anders dan dat je zijn vaardigheden verandert. (Euh, nog niet duidelijk ← ..)

Als je 2 spelers maakt met precies dezelfde waarde en vaardigheden zorgt SWOS ← ervoor dat

ze toch niet alle twee even goed zijn. Voor keepers is het dus zo dat ze zo goed ← zijn

als de waarde aangeeft.

1.9 Programma Menu

Programma Menu

Over - Laat het Over venster zie. Alleen voor internationale doeleinden.

Over MUI - Laat informatie over MUI zien.

Stop - Wat zou dit nou doen?!? Ik zal je een hint geven, hij formatteert je harddisk niet...

1.10 Team Menu

Team Menu

- Kopieer - Kopieert de data van het geselecteerde team naar een interne team buffer.
- Plak - Plakt de data vanuit de buffer naar het geselecteerde team.
- Verwissel - Verwisselt de data uit de buffer met die van het geselecteerde team.
- Laad - Laadt team data van een file (gemaakt met de opslaan optie) en vervangt het huidige team daarmee.
- Save Als - Schrijft de data van het huidige team naar een file, welke later met de Laad optie geladen kan worden.
- Print Team- Print de selectie van het huidige team.

1.11 Speler Menu

Speler Menu

- Kopieer - kopieert de data van de geselecteerd speler naar een interne buffer.
- Voegin - Kopieert de spelersdata vanuit de buffer naar de geselecteerde speler.
- Omwisselen- Verwisselt de inhoud van de buffer met de geselecteerde speler.
- Zoeken -Zoekt naar Spelers die voldoen aan de opties die de gebruiker heeft gedefinieerd. Het opent een apart venster genaamd "Zoek Speler".In het gadget "Naam Patroon" kun je een AmigaDOS patroon invoeren. Alleen spelers wiens naam voldoet aan dit patroon zullen gevonden worden
 Wanneer je bijv. "#?R#?" intikt vertel je de computerdat je een lijst wilt met spelers die een "R" in hun naam hebben.
 Er zijn twee listviews onder het gadget "Naam Patroon" in het venster. Je kunt hier de nationaliteit en het type speler kiezen. De nationaliteiten/type zijn geselecteerd als er een "+" staat. Stel dat je informatie wilt over alle Nederlandse keepers, moet je "HOL" en "G" selecteren alle andere met rust laten.
 De "Draaiom" button draait de situatie van alle geselecteerde nationaliteiten/type om.
 Er is ook een lijst van gadgets aan de rechterkant van het venster. Je kunt hier de maxima en minima selecteren voor de te zoeken ↔ spelers
 Als je bijvoorbeeld informatie wilt over alle reserves, zet dan het nummer op minimaal 12 en maximaal 16.
 Er blijven nu nog twee gadgets over.
 "Zoek in geheugen" zoekt naar bepaalde spelers in het geheugen.

Als multifile mode niet aanstaat wordt alleen gezocht in de huidige league data, als multifile mode aanstaat scant het alle leagues die in het geheugen zijn geladen.

"Zoek in files" zoekt naar spelers in alle datafiles van het SWOS data pad. Je kunt de lijst van alle gevonden spelers zien in het "Zoekrapport" listview, dit kun je wissen met het "Wis Uitslag" gadget.

Vind probeert -Deze optie is vergelijkbaar met de gewone zoekoptie, alleen probeert SWOSEd nu spelers te vinden met dezelfde namen binnen dezelfde datafile. Hiermee kun je dus zien of eenzelfde speler (of een met dezelfde naam) meerdere keren voorkomt binnen een datafile. Wanneer de optie "Alleen achternaam" is geselecteerd ziet SWOSEd "T.Smith", "Tom Smith" en "Ben Smith" als hetzelfde naam. "Controleer Nationaliteit" zorgt ervoor dat ook de nationaliteit wordt gecontroleerd. Ander Gadgets zijn hetzelfde als in de optie "Zoeken"

1.12 Speciaal Menu

Speciaal Menu

Bijwerken Cup Teams - Deze optie maakt het mogelijk om gemakkelijk de teams die "Europees" spelen. Wanneer je veranderingen maakt in de nationale competities moet je deze optie eens proberen.. De oude teams in de Cup datafiles worden dan vervangen door de nieuwe. Wanneer een datafile bewerkt moet worden die die reeds in het geheugen aanwezig is, vraagt SWOS Ed welk bestand gebruikt moet worden; die van schijf of die in het geheugen. In de ongeregistreerde versie is deze optie gelimiteerd. Het werkt alleen met de Champions League.

Bijwerken POOLPLYR.DAT - Deze optie maakt het mogelijk het POOLPLYR.DAT bestand bij te werken, waar de data van alle spelers die op de transferlijst staan is opgeslagen. Als je deze optie niet gebruikt kan het zijn dat sommige transfers niet werken en SWOS kunnen laten crashen. Het is mogelijk deze optie te gebruiken in de ongeregistreerde versie van SWOS Ed, maar daarvoor moet je wel een aantal "requesters" wegklikken die verschijnen tijdens het bijwerken. Let op! Je MOET de POOLPLYR.DAT inpakken. Doe je dit niet dan

crasht SWOS wanneer je een career start. Probeer ProPack ergens vandaan te halen..

- Converteer Graphics veranderen. - Dankzij deze optie kun je de graphics van het spel ←
- Voordat je aan de gang kunt moet je het pad invoeren ←
waar SWOS is geïnstalleerd.
- Wanneer SWOS op de harddisk is geïnstalleerd moet dit ←
dus zijn
Work:Games/SWOS directory, dan geef je dus in;
Work:Games/SWOS/grafs. (waar "Work:games" dus je eigen ←
disk is)
- Dan zullen de bestanden die de graphics van het spel ←
bevatten
zichtbaar worden.
- Als je een bestand hebt geselecteerd druk je op " ←
Converteer RAW->ILBM"
- de data in het bestand wordt nu opgeslagen in het ←
welbekende IFF ILBM
formaat. Je kunt nu bijv. Personal Paint of Deluxe
Paint starten en allerlei veranderingen aanbrengen en ←
het bestand weer
opslaan als IFF ILBM. Wanneer je een geregistreerde ←
gebruiker bent kan
SWOS Ed het bestand, met evt. veranderingen, ook weer ←
terugzetten naar
RAW. Druk op "Converteer ILBM->RAW" en selecteer het ←
veranderde ILBM
bestand.
- Je moet geen veranderingen aanbrengen in de grootte of ←
de kleurdiepte
van het bestand, anders kan het later niet meer worden ←
teruggezet naar
RAW. Veranderingen aan het palet hebben geen succes, ←
aangezien deze
informatie is opgeslagen in de het spel zelf en niet ←
in de graphics
data files. Het geheel is getest met SWOS 96/97 en het ←
werkt tot nu toe
zonder problemen. De bestanden hoeven zelfs niet met ←
ProPack ingepakt
te worden.

1.13 Voorkeuren Menu

Voorkeuren Menu

- Multifile Mode - Dit maakt het mogelijk om verschillende data bestanden in het geheugen te laden en hiertussen te switchen zonder data te verliezen. Wanneer het niet aanstaat en je verwisselt van competitie is je veranderde data weg. Wanneer multifile mode is geactiveerd en je wisselt van competitie is de data niet weg maar opgeslagen in het geheugen. Wanneer je de bewuste competitie dus weer

- selecteert zijn alle veranderingen er nog.
- Grafisch - Als je een Amiga met WB 3.0 hebt kun je zien hoe de shirts en broekjes eruit gaan zien terwijl je er mee bezig bent. Deze switch is zet de functie aan of uit. Het is alleen bruikbaar als SWOS Ed op 16 of 32 kleuren loopt
- Packing - Als je Propack in je C-lade hebt staan is het voor SWOS Ed mogelijk de data-files automatisch in te pakken en op te slaan.
"Geen" houdt in dat er geen packing gebruikt wordt, "Grootte" is dat er een algoritme gebruikt wordt waarmee de files zo klein mogelijk worden, "Snelheid" betekent dat de files bewaart worden waarbij de uitpaksnelheid voorop staat.
snelheidscompressie wordt in SWOS 1.0 en 1.1 gebruikt, "Grote" in SWOS 95/96.
- Interface - "Pop-Lists" laat de lijst met teams en spelers zien als een listing, een beetje zoals een requester.
"Vensters" daarentegen zet de lijst in een venster en zodat je deze kunt vergroten en verkleinen.
"Vensters" is een stuk handiger dan pop-lists omdat deze ook openblijven wanneer je wat vaardigheden van een speler wil veranderen of een transfer maakt, zonder dat je de hele data file verandert.
- Bewaar Voork. - Bewaart het configuratie bestand. Hierin staat het SWOS Data Pad en de multifile mode status. Iedere keer als je SWOSEd laadt wordt deze geladen.
- MUI Settings - Roept het MUI voorkeuren programma op.
Eventuele veranderingen hierin gemaakt zijn alleen lokaal, dwz alleen in SWOS Ed, geldig.

1.14 SWOSEd Copyright

Copyright

SWOSEd is shareware. Dit betekent dat je het vrij mag kopiëren, aan je vrienden geven etc. Maar als je besluit het te gebruiken, moet je een de registratie betalen en naar de ~auteur.~ sturen.
Je mag de bestanden niet aanpassen of opnieuw compileren. (Vandaar ook geen source ←
..)

SWOSEd is een ~MUI~ applicatie. ~MUI~ is copyrighted 1992-94 door Stefan Stuntz.

SWOSEd is nu al een tijdje getest en gebleken dat het erg stabiel is voor dagelijks gebruik. Maar... de auteur is niet aansprakelijk voor enige schade die dit programma direct of indirect zou kunnen toebrengen aan Hard- of Software.

Ik heb nu al geruime tijd aan de ontwikkeling van SWOS Ed gewerkt en veel tijd

besteed aan het werken met de bronbestanden om SWOS Ed beter te maken. Zoals je waarschijnlijk begrijpt, wil ik er wel iets voor terug. Als je mijn programma bruikbaar vindt en je het graag gebruikt, AUB, registreer je dan.

De ongeregistreerde versie heeft een aantal nieuwe opties vergrendeld en laat een shareware-schermpje zien als je SWOSEd opstart, dit duurt ongeveer 20 seconden. Probeer begrip te hebben voor mijn standpunt. Ik heb echt een Turbo-board voor m'n A1200 nodig.

Allereerst degenen die in Polen wonen (weinig Nederlandstaligen denk ik. Ed), het registreren is voor jullie nog gemakkelijker. Lees de Poolse guide voor meer informatie. Alle anderen, lees het onderstaande.

De Sharewarekosten zijn niet erg hoog, denk ik. Eerdere versies van SWOS Ed waren postcardware, en mensen die me eenkaartje hebben gestuurd voor 20 Maart 1997 betalen minder..

Valuta (alleen deze zijn ondersteund)	"standaard" kosten	Voor mensen die voor 30.3.1997 een kaartje hebben gestuurd
GBP (Groot Britannie)	10 GBP	5 GBP
USD (Verenigde Staten)	15 USD	8 USD
DM (Duitsland)	20 DM	10 DM

De beste manier om het geld op te sturen is om de bankbiljetten (geen munten!) tussen 2 witte velletjes (om te voorkomen dat het gejat wordt) in de envelope te doen samen met het registratie formulier.

Wanneer je geen e-mail adres hebt, doe dan ook een aan jezelf geadresseerde ← envelope

en postzegels bij het geld en het formulier in.

Ik stuur je het registratienummer toch wel, maar zo gaat 't een stuk sneller.

Ik ben niet verantwoordelijk als je geld zoekraakt tijdens het versturen.

Wanneer je het niet vertrouwd stuur het geld dan aangetekend.

Je moet je registratie nummer binnen een to acht weken weken hebben.

Is dit niet het geval, laat me dit dan weten, en vertel me wat er is gebeurd.

Als je een e-mail adres hebt zet dit dan op het registratieformulier, dit gaat allemaal een stukje sneller.

Het weggeven van je registratie nummer is niet toegestaan. Jouw nummer is niet meer geldig voor volgende versies van SWOSEd wanneer ik erachter kom.

De ongeregistreerde versie heeft de volgende beperkingen:

- Er is een shareware herinnering die een scherm opent wanneer je het ← programma start.
Dit duurt 20 seconden.
- Speler/Vind Dezelfde en Voorkeuren/Interface/Vensters opties in de menu's ← zijn niet bruikbaar.
- Speciaal/Bijwerken Cup Teams optie is beperkt tot de Champions League.
De Europacup II en de UEFA Cup zijn dus niet bij te werken met deze optie.
- Speciaal/Converteer Graphics optie kan wel van RAW naar ILBM maar niet terug ←

(Je kunt dus zien dat je veranderingen kunt maken)

- Er is een "requester" die je moet wegeklikken gedurende het bijwerken van de POOLPLYR.DAT. ↔

1.15 De Auteur

Wie is de Auteur

SWOSEd is geschreven door Piotr Bieniek, hij is een 19 jarige middelbare scholier in Lodz, Polen. Een foto van de auteur is te vinden in de Help lade. Het is opgeslagen in PNG-formaat. Het PNG datatype is verkrijgbaar op Aminet.

Om hem te bereiken, probeer dan de volgende mogelijkheden:

email:

adam@chemul.uni.lodz.pl
bieniek@krysia.uni.lodz.pl

Zet "to Piotr Bieniek" in de "Subject:" van je mailtje, want beide adressen behoren toe aan zijn vader.

Gewone post; (Dit is ook het adres voor het geld!):

Piotr Bieniek
ul. 11-go listopada 63 m.27
91-371 Lodz
Poland

Wanneer je wilt dat ik antwoord geef, voeg dan een aan jezelf geadresseerde enveloppe met voldoende frankering bij.

Je kunt ook op zijn Homepage kijken deze is te vinden op:

<http://www.pdi.net/~rafal/piotr/>

<http://www.cadderly.demon.co.uk/piotr/>

Dank aan Rafal Sanda en Jeff Crawford. Zonder hen zou mijn WWW site alleen een droom zijn, geen realiteit. ↔

1.16 SWOSEd

Mededelingen

SWOSEd is voor het grootste deel geschreven in C, maar er zitten ook sommige routines in Assembler in voor meer snelheid. Het heeft ongeveer 10 dagen geduurd voordat de eerste versie klaar was en dit was alleen mogelijk omdat MUI zorgt voor alle gebruikersinput, dus had ik veel minder werk dan wanneer ik het met de gadtools.library had moeten doen. Om het venster te ontwerpen heb ik MUI Builder 2.2 gebruikt.

De Source code van SWOS Ed is nu radicaal veranderd ten opzichte van de eerste versie. De complete source is nu 283kb en is opgeslagen in 11 modules.

Terwijl ik achter mijn keyboard en monitor zat, luisterde ik naar het bandje "Elf" door Varius Manx. Ik mag wel zeggen dat hun muziek gaf me energie om door te werken.

Ik wil graag een aantal mensen bedanken. Allereerst, Piotr Cieniak. Hij is een vriend van me op school en hij stelde mij voor om een SWOS team editor te schrijven. Groeten aan alle meisjes die ik ken. Als ik ze niet kende zou mijn leven alleen een schaduw zijn..

Mijn dank aan Jeff Crawford hij was een van de eerste gebruikers van SWOSEd en voor het corrigeren van de Engelse versie van deze Guide. Het leek na de correctie al meer op Engels!

Tevens wil ik Russel Eyre, de eerste geregistreeerde gebruiker van SWOS Ed bedanken en David Chan omdat hij de eerste was die z'n registratie betaalde.

Verder nog hartelijk dan aan Aitortxu Garcia (RiPP/GoBLinS) voor de hulp met het formaat van de data files. Dankzij hem zijn de data files die door SWOS Ed opgeslagen worden meer compatibel met de originele.

De groeten aan iedereen in klas IVa at XII LO in Lodz.

1.17 Belangrijk

Belangrijk

SWOS Ed 1.8 ondersteunt het bewerken van teams in de Europa/wereld bekere. Maar, deze optie heeft een aantal beperkingen! Wanneer je geen problemen wilt moet je deze instructies goed lezen!

Je moet niet:

- Teams in de cups omwisselen
- Een team uit een andere competitie in plaats van het originele team. (bijv. Sao Paulo voor Ajax)

Je kunt wel:

- De spelers in de cup-teams bewerken. Als je Ajax al hebt bijgewerkt in de competitie kun je het team-clipboard hiervoor gebruiken.
- Teams uit dezelfde competitie omwisselen voor een team uit diezelfde competitie (PSV in de Champions League voor Ajax), maar dan moet je PSV in de competitie eerst omwisselen met Ajax.

De team clipboard routines zijn voor SWOS Ed 1.4 compleet herschreven. Dit heeft een aantal voordelen maar de vorige routines waren betrouwbaarder. (hier wordt nog aan gewerkt)

Dus gebruik het clipboard alleen als het echt noodzakelijk is.

Let op! Dit geldt alleen voor het Team clipboard en niet voor het Spelers clipboard, de laatste heeft geen restricties.

De veiligste manier om de cup teams bij te werken is om ze te bewerken in de reguliere bestanden en dan Speciaal/Bijwerken Cup Teams optie uit het menu. ←

Als je niet wilt dat SWOS crasht moet je niet:

- Het aantal teams in een divisie veranderen. SWOS Ed 1.8 controleert dit voordat de je een bestand opslaat en zorgt ervoor dat je een bestand met die fout niet kunt opslaan.
- De cup teams bijwerken zonder de bovenstaande regels te gebruiken.
- De Engelse data file en POOLPLYR.DAT in ongepackte vorm opslaan in het spel. Deze bestanden zijn uigepakt te groot voor SWOS en crashen het spel wanneer ← deze het probeert te laden.

Als je niet wilt dat SWOS crasht moet je:

- Alle bewerkte data files in het spel opslaan en daarna de cup teams bijwerken en de POOLPLYR.DAT. (In het Speciaal Menu)
- Alle data files die zijn bijgewerkt in versies van SWOS Ed ouder dan 1.8 en deze weer opnieuw opslaan. (je hoeft niets te veranderen).
Waarschuwing! In deze oude data files moet het aantal teams binnen een ← divisie wel kloppen!! Zo niet, crash SWOS.

1.18 SWOSEd Geschiedenis

Geschiedenis

Versie 1.0 (17.01.96) - Eerste uitgave.

Versie 1.1 (5.03.96)

- Ondersteuning voor SWOS 95/96 data files.
- De mogelijkheid om spelers tussen teams te transfereren.
- De mogelijkheid om teams tussen landen te transfereren.
- Multifile mode toegevoegd. je kunt verschillende competities tegelijkertijd in het geheugen hebben en hiertussen schakelen zonder dat er data verloren gaat
- Het Config bestand voor het SWOS data pad en multifile state.
- GUI een beetje herontworpen (bugfixed).
- Veel veranderingen in het programma zelf, gebruikers zullen dit niet merken. Het programma is nu echt object-georiënteerd.
- Verbeterde documentatie.

Versie 1.2 (18.03.96)

- Venster is behoorlijk herontworpen.
- Localiseerbaar. Engelse, Poolse en Nederlandse taal verkrijgbaar.
- Nummers van spelers tijdens bewerken toegevoegd.
- Spelers worden gesorteerd wanneer je het naar SWOS opslaat.
- Kleine bugfix wanneer je hetzelfde bestand laadt uit verschillende paden.

Versie 1.3 (7.06.96)

- Grafisch gezien herschreven, het programma werkt nu nog beter met MUI V3.
-

- Grafische representatie van de shirts en broekjes toegevoegd (OS3 vereist).
- De mogelijkheid tot het inpakken van files met ProPack toegevoegd. (Natuurlijk heb je hiervoor wel ProPack nodig!)
- Noorse en Duitse vertalingen bijgevoegd.

Versie 1.4 (4.08.96)

- Laden en opslaan van individuele teams.
- De mogelijkheid om cup teams te bewerken. Maar dit heeft nog veel restricties (lees aub de Belangrijk sectie van deze guide).
- Afdrukken van teams selecties.
- Speler zoek-optie toegevoegd.
- Team clipboard routines herschreven. Nu kun je de league waarin het team zich bevind veranderen met Team Kopieer/Invoegen/Omwisselen.
- Dynamic Object Linking Toegevoegd. Alle GUI elementen worden alleen maar gecreeerd wanneer di absoluut noodzakelijk is, dit neemt dus minder RAM in.
- Veel veranderingen in de GUI. Grootste verandering in de spelers lijst.
- Kleine bugfixes. Soms maakte SWOS Ed niet al het allocated memory vrij.
- Franse vertaling toegevoegd.

Versie 1.5 (29.10.96)

- Teamgrid editing toegevoegd.
- Nu kun je de divisie waarin het team zich bevind veranderen door op de knop te drukken.
- Verschillende interne veranderingen.

Versie 1.6 (15.3.97)

- Registratie nummer decoding en een shareware-vensterjetoegevoegd.
- Vind dezelfde speler optie toegevoegd. (alleen reg.)
- Nu kun je de lijst met teams en spelers in normale vensters hebben, je kunt ze verplaatsen, vergroten etc. Heel makkelijk als je werkt met veel verschillende teams en spelers. (transfers e.d)
- Als je zoeken selecteert in het menu Bestand en er ontbreken een aantal datafiles in het SWOS data pad, kun dit nu onderbreken.
- Wat kleine bugfixes. Deze versie is weer "betrouwbaarder" dan voorgaande versies. ↔

Versie 1.61 (26.8.97)

- SWOS Ed 1.6 crashte op 040 en 060 processoren, als het programma ↔ geregistreerd was en de data caches ingeschakeld. Hetzelfde gold voor ProPack. SWOS Ed ↔ 1.61 zet de caches uit wanneer noodzakelijk, bijv. voor het aanroepen van ProPack.

Versie 1.62 (20.9.97)

- Belangrijke veranderingen in de routines verantwoordelijk voor het laten ↔ zien van de tenue's. De kleuraanpassing is herschreven in assembler, deze is ↔ dus zo'n 2x sneller dan voorheen. De nieuwe routine heeft minder data nodig ↔ om hetzelfde te doen, de uiteindelijke versie van SWOSEd is dan ook ↔ ongeveer 6KB kleiner. Bitmap manipulaties worden nu op een OS vriendelijkere manier ↔ gedaan.

- Veranderingen in de ingebouwde Engelse strings. Bijvoorbeeld de "Find the Same" optie heet nu "Find Duplicates".

Versie 1.7 (25.11.97)

- Nu kun je de graphics van het spel veranderen dmv. SWOS Ed en een willekeurig beeldbewerkingsprogramma (zoals Personal Paint of Deluxe Paint). Het programma converteert data tussen de RAW data die SWOS gebruikt en IFF ILBM dat leesbaar is voor de meeste viewers. (Deze optie option is alleen volledig bruikbaar in de geregistreerde versie)
- Je kunt de cup teams makkelijk bijwerken met behulp van Speciaal/ Bijwerken Cup Teams optie. Het zou het merendeel van de problemen die optreden in verband met het bijwerken van de cup teams op moeten lossen. (Deze optie option is alleen volledig bruikbaar in de geregistreerde versie)
- De informatie in welke divisie het team speelt is nu direct te zien in de lijst. Je hoeft dus niet meer het team te selecteren om dit te controleren

Versie 1.8 (16.1.98)

- Betere en op SWOS afgestemde manier om de waarde van een speler in te stellen.
- Je kunt de POOLPLYR.DAT nu bijwerken (volledig werkend in de geregistreerde versie).
- SWOS Ed controleert het aantal teams in een divisie. Wanneer je iets verandert hebt (wat niet toegestaan is), zorgt SWOS Ed ervoor dat je de file niet kan opslaan.
- Kleinere veranderingen, welke ertoe moeten bijdragen dat het verschil tussen de originele data en die door SWOS Ed opgeslagen zo klein mogelijk is. SWOS zou nu niet meer mogen crashen. (Als je je tenminste aan de regels in deze guide hebt gehouden).

1.19 Nog in SWOSEd verbeteren

Toekomst

Het grootste deel van de verbeteringen die hieronder staan zullen hoogstwaarschijnlijk alleen in de geregistreerde versie van SWOS Ed zitten. Een aantal (Bijv. bug fixes) zullen natuurlijk ook in de ongeregistreerde versie zitten.

Het zou handig zijn om gepackte bestanden te kunnen opslaan. SWOS heeft dit niet nodig met uitzondering van de Engelse League en de POOLPLYR.DAT, zie Problemen)

,Een gepackt bestand is ongeveer drie keer zo klein dan een niet gepackt. Dit is voornamelijk belangrijk voor mensen die van Floppy af spelen, omdat de originele schijven praktisch vol zitten. Ik zal proberen om in volgende versies van SWOS Ed packing in te bouwen zodat er geen probleem meer is met de beschikbare ruimte op floppy.

Ik zou het fantastisch vinden om SWOSEd ook in andere talen vertaald te hebben. Als iemand de strings die in het programma staan en de documentatie wil vertalen, neem dan contact met mij.

Ik wacht met smart op suggesties en feedback van iedereen die mijn programma gebruikt. Stuur deze naar mij nu!

De meeste van de bovengenoemde opties worden waarschijnlijk alleen in de geregistreerde versie toegevoegd. Een aantal (waaronder bugfixes) worden ook in de ongeregistreerde versie geïmplementeerd.

1.20 Problemen met SWOS Ed

Veelvoorkomende problemen

V: Wat is MUI en waarom kan ik SWOSEd niet draaien zonder dit?

A: MUI is een systeem om goeditziende lettertype gevoelige en makkelijk te gebruiken gebruikersomgevingen te maken.

Ik vind dat iedere Amigafan het zou moeten gebruiken!

Je kunt MUI downloaden via Aminet op dev/gui/mui38usr.lha.

Voor een gedetailleerdere beschrijving van MUI zie de MUI sectie van deze guide.

V: I heb de floppy versie van SWOS. Hoe kan ik het op m'n HD installeren?

Mijn probleem is dat wanneer ik de ongepackte data door SWOSEd wil opslaan de schijf vol is.

A: Mijn SWOS HD installer zou verkrijgbaar moeten zijn op Aminet als swoshd.lha in game/patch. Wanneer je geen HD hebt (waarom niet???) kun je genoeg ruimte vrijmaken door de volgende bestanden te verwijderen van SWOS disk2:

TEAM.080, TEAM.081, TEAM.082, TEAM.083, TEAM.084, TEAM.085.

Deze bestanden bevatten internationale data, dus kun je geen WK meer spelen bijvoorbeeld.

V: Als ik de Engelse Teams bewerk of de POOLPLYR.DAT bijwerk en opsla en ik laadt SWOS crasht de Amiga. Wat kan ik hieraan doen?

A: Het data bestand van de Engelse league is grootste en als het uitgepakt is is het zo'n drie keer groter dan wanneer het gepackt is! Dat is de reden dat het spel crasht.

Het uitgepakte bestand is groter dan de interne buffer van SWOS en dus kan het spel het bestand niet goed laden en crasht het.

Hetzelfde probleem doet zich voor bij de POOLPLYR.DAT. Om het spel weer normaal met dit bestand te laten werken moet je het weer packen met een extern programma zoals ProPack.

Alles werkt dan weer perfect.

Wanneer dit niet mogelijk is kun je altijd nog een andere competitie gaan bewerken en kopieer je jouw favoriete Engelse teams daarnaartoe en speel je deze competitie in plaats van de Engelse. Je kunt natuurlijk ook wachten op de nieuwe versie van SWOSEd die wel gepackte bestanden opslaat. Wanneer je de POOLPLYR.DAT wilt bijwerken is packen de enige mogelijkheid..

V: Waar kan ik ProPack vinden? Ik heb 't niet op Aminet kunnen vinden.

A: Het lijkt erop dat ProPack een commercieel produkt is, Dus daarom is het niet ← te vinden in

PD/shareware collecties.

Hier is de informatie behorende bij ProPack en zijn uitgever:

PRO-PACK 2.08 Software Developers File Compression Utility 2 Apr 92
Copyright (c) 1991,92 Rob Northen Computing, UK. All Rights Reserved.
PO Box 17 Bordon Hants GU35 8DY U.K. Tel:0428-713635 Fax:0428-713999

Dit is informatie uit 1992, dus ik kan niet garanderen dat het nog klopt!

V: Wat kan ik doen om de auteur te stimuleren nieuwe versies van SWOSEd te schrijven?

A: Heel simpel, stuur hem een kaartje, suggesties, accelerators, A1200 kaarten, de inhoud van Nick Leeson's Zwitserse bankrekening, dure auto's etc..

Om SWOSEd te kunnen gebruiken moet je MUI downloaden.

De nieuwste versie bevindt zich op aminet in util/libs/mui38usr.lha

Lees ook de Belangrijk sectie van deze guide.

Als ook daar geen antwoord op je probleem gegeven wordt, Surf dan over het Net ← naar

mijn WWW home page (Zie Auteur). Als ook hier geen oplossing wordt gegeven Stuur me dan een e-mail. (In het Engels!!!)

1.21 Magic User Interface

Dit programma gebruikt

MUI - MagicUserInterface

(c) Copyright 1993/96 door Stefan Stuntz

MUI is een systeem om grafische gebruikers interfaces te genereren en te behouden. Met behulp van een voorkeuren programma, heeft de gebruiker de mogelijkheid om een MUI applicatie helemaal naar eigen smaak in te richten.

MUI wordt verspreid als shareware. Om in bezit te komen van het hele

pakket met daarin voorbeelden, en meer informatie over het registreren kijk dan naar een bestand genaamd "muiXXusr.lha" (XX staat voor nieuwste versie) op je locale BBS, PD disks of Aminet.

Als je je wil direct wil registreren, stuur dan

DM 30.- of US\$ 20.-

naar

Stefan Stuntz
Eduard-Spranger-Straße 7
80935 München
GERMANY

1.22 SWOSEd Index

Index

~Auteur~~~~~ Hoe bereik ik de Auteur?
~Copyright~~~~~ Postcardware
~Geschiedenis~~~~~ Voorgaande verseis van SWOS Ed.
Belangrijk Lees dit aub om problemen te voorkomen.
~Installatie~~~~~ Hoe installeer ik het op HD?
~Introductie~~~~~ Wat kan ik ermee?
~Mededelingen~~~~~ Mededelingen van de auteur
~Problemen~~~~~ Veelvoorkomende problemen
~Benodigdheden~~~~~ Loopt 't wel op mijn Amiga?
~Toekomst~~~~~ Ideeën voor toekomstige versies
~Gebruik~~~~~ Hoe werkt SWOSEd ?